



**Квест - экскурсия
Загадки «каменных
кварталов»
г. Курск**

Дюльдин Артем

ЛЕГЕНДА КВЕСТА

Представьте, что Вы попали в прошлое, в царский Курск. Вокруг Вас "каменные кварталы". Так называли улицы в центре города, на которых в красивых каменных домах жили богатые купцы, помещики, дворяне.

Вам предстоит отгадать все тайны «каменных кварталов», определить четырехзначный код и открыть тайник с заклинанием, которое поможет Вам вернуться в наше время.



ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 2.5 часа

МАРШРУТ: 1.2 км

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ: 12+

ВЕДУЩИИ: 2 человека

1 ведущий-экскурсовод следует с игроками по маршруту,

2 ведущий удаленно направляет в чат задания и ответы

СТАРТ

- участники квеста присоединяются в телеграмм-чат (*отдельный для каждой группы игроков*), в который поступают задания,
- получают от ведущего карту и три монеты, за которые можно будет покупать подсказки

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

- найти 11 объектов и отметить их на карте,
- получить 4 цифры кода

ФИНИШ

- с помощью кода открыть сундук ,
- прочитать заклинание и вернуться в настоящее



МЕХАНИКА

1. В чат телеграмм поступают задания

НЕОБХОДИМО

- написать в чат почтовый номер здания
(все дома на маршруте имеют адресные таблички)
- или ответ на вопрос,
- отметить номер здания на карте
(фото карты в полной версии квеста)

ВЕРНО!

Ведущий выдает один из 3х атрибутов,
необходимых для получения кода

монета

Фрагмент
картины

инструмент

В чате появляется следующее
задание

НЕ ВЕРНО!

Предлагается купить подсказку

1 монета = 1 подсказка

Если подсказки исчерпаны,
дается правильный ответ

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

Посчитайте количество пилястр на главном фасаде дома, который Вы нашли в предыдущем задании (Горького, 8), отнимите количество вентиляционных труб, которые также расположены вдоль главного фасада и прибавьте количество розеток на здании. Получившееся число подскажет Вам к какому следующему дому надо держать путь.

Определите адрес этого здания и отметьте на карте.

ПОДСКАЗКА

Подсказка: пилястры это колонны, розетки – закругления на фасадах.

ОТВЕТ

Получается число 9 (12 пилястр- 6 труб +3 розетки (следующее здание будет с адресом Горького, 9))



ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

Перед Вами дом с адресом Горького, 9. На этом месте до революции стояло одноэтажное здание. По дошедшему до нас описанию полы в нем были земляными, столы стояли закопченные, на деревянных подставках были сложены мешки с сырьем. Обслуживало заведение семь рабочих, которые жили тут же и спали на печи. Возглавлял данное заведение купец Ангелопуло.

Что было на этом месте?



ПОДСКАЗКА

отгадайте ребус и узнаете, что было в мешках с сырьем



ОТВЕТ

пекарня и хлебная лавка

ответ на ребус – мука

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

Вы подошли к дому купца Первышева. Существует легенда, что однажды он попал в руки разбойников, которые ограбили его и собирались убить. Однако купец перехитрил их и смог не только убить атамана, но и сбежать, прихватив все разбойничье добро. Найдите здание, на чье строительство Первышев пожертвовал все украденные у разбойников деньги. *Определите адрес этого здания и отметьте на карте.*



ПОДСКАЗКИ

- 1) это здание выполнено в стиле барокко
- 2) Александр II, увидев его, воскликнул: «Узнаю Растрелли!»

ОТВЕТ

Сергиево –Казанский собор (Горького, 27)

4 цифры кода

Чтобы открыть сундук в завершении квеста, участники в ходе игры должны получить 4 цифры кода от замка

Цифру

1

участники найдут в условном месте «картинная галерея», обозначенном на карте . Для этого им понадобятся фрагменты картины, получаемые при выполнении заданий.

Цифру

2

участники найдут в «мастерской», обозначенной на карте . Для этого им понадобятся инструменты, получаемые также при выполнении заданий

Цифру

3

можно купить в купеческой лавке, отмеченной на карте  у ведущего за 5 монет. Если монет не хватает, их нужно получить у ведущего, ответив на дополнительные вопросы

Цифра

4

зашифрована на карте. Когда участники отметят все 11 найденных зданий, поступит задание, которое поможет найти эту цифру



ФИНАЛ

Когда все задания отгаданы и найдены 4 цифры кода, команда направляется в тайник, отмеченный на карте. Находит там сундук, открывает его с помощью четырехзначного кода и получает заклинание, которое надо прочитать, чтобы завершить квест и вернуться из прошлого в наши дни.

ЗАКЛИНАНИЕ

*Вы путь прошли по улице старинной,
Не мало знаний в нем Вы обрели.
Теперь не растеряйте их, храните!
И с ними возвращайтесь в свои дни!
Пусть гордость в сердце Вашем поселится
За город Курск, за наших земляков!
Цените мир вокруг и берегите!
И не стирайте прошлого следов!
Тогда спасибо скажут поколенья
За то, что пронесем мы сквозь года
Ведь здания вокруг не вечны,
А память вечна навсегда!*



Спасибо за внимание!

**С полной версией квеста Вы
можете ознакомиться,
отсканировав QR код**

